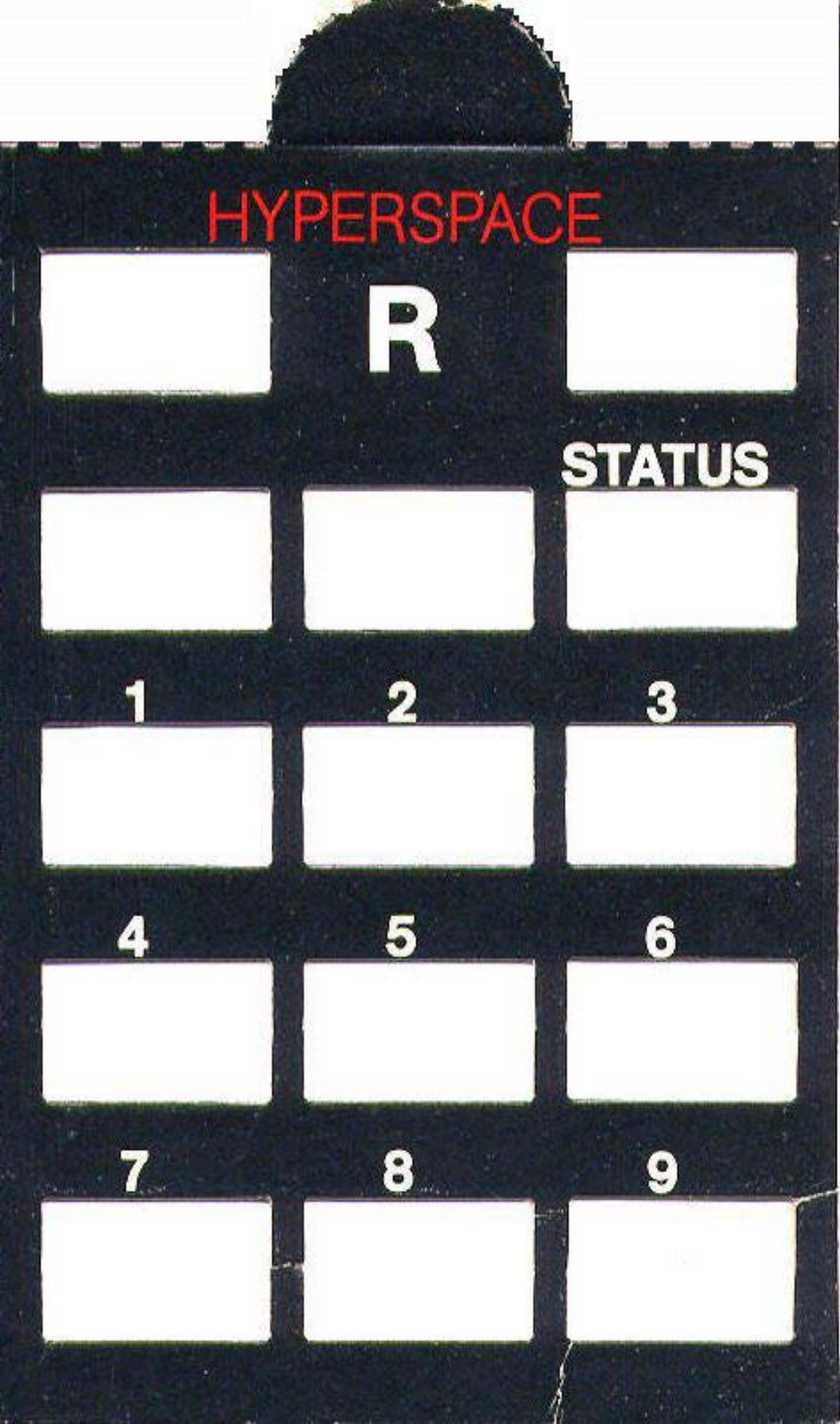
HYPERSPACE
R
STATUS
1
2
3
4
5
6
7
8
9

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **38**

HYPERSPACE
HYPERESPACE

INTERTON ELECTRONIC

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

Ihr Raumschiff wird von einem übermächtigen Gegner angegriffen. Schutzschild und Gegenangriff verbrauchen wertvolle Energie. Rettung kann nur vom Mutterschiff kommen, das sich irgendwo in den Weiten des Weltalls befindet.

Die spannende und nervenaufreibende Cassette bietet Ihnen 12 verschiedene Programmversionen, die Sie allein oder zu zweit spielen können.

Und so machen Sie die Cassette betriebsklar.

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2. Durch Druck auf die Taste ◖◖ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint eine schematische Darstellung der 9 Welträume. Der Raum, in dem sich das Mutterschiff befindet, ist durch einen gelben Hintergrund gekennzeichnet. Der Raum, in dem sich das Raumschiff aufhält, blinkt. Oberhalb der Darstellung steht links die Ziffer 50 für die Anzahl der gegnerischen Schiffe, rechts die Ziffer 01 für das 1. Spiel. Am unteren Bildschirmrand zeigt die Ziffer 9999 die vorhandene Energiemenge an. Darunter, rechts versetzt, steht der Schriftzug INTERTON.

3. Durch Druck auf die Taste ◗ wählen Sie das gewünschte Programm von 1 bis 12. Spiele mit ungerader Ziffer sind für einen Spieler, die mit gerader für zwei.

4. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, trennen Sie zuerst die gestanzten Karten aus dieser Spielanleitung und legen sie über die Tasten der Handspielgeräte. (L für links, R für rechts).

5. Durch Druck auf die Taste **START** wird das Spiel eröffnet.

Your spaceship is attacked by a superior adversary. Protective shield and counter-attack consume valuable energy. Relief can only come from your parent ship, which is located somewhere out in the expanses of outer space.

This thrilling but nerve-racking cassette offers you 12 different programme variations for you to play on your own or in two's.

How to get your cassette ready for action.

1. Plug in the Video Computer as described and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Depress the key marked ◖◖, and the programme is read into the Computer. The screen shows a diagram of the 9 galaxies. The galaxy where your parent ship is located is indicated by a yellow background. The galaxy where the spaceship is located flashes. At the top left of the diagram is the figure 50 for the number of enemy ships. The figure on the right (01) tells you it is the first game. The figure 9999 at the bottom of the screen indicates the supply of energy available. Below this to the right is the name INTERON.

3. Pressure on the ◗ key will select a programme variation from 1 to 12. Games with odd numbers are for one player, those with even numbers for two.

4. Before play can commence, detach the punched cards from these Directions, and place them over the keys of the handsets (L for left, R for right).

5. Depress the **START** key to begin.

Votre vaisseau spacial est attaqué par un adversaire superpuissant. Votre écran de protection et votre contre-attaque consomment cette énergie si précieuse. Seule l'aide du vaisseau mère qui se trouve quelque part dans les profondeurs de l'espace peut vous sauver.

Cette cassette captivante et passionnante vous offre 12 différentes versions de programme que vous pouvez jouer seul ou à deux.

Voici comment vous obtenez une cassette en ordre de marche.

1. Branchez l'ordinateur conformément aux instructions et introduisez la cassette dans la fente prévue à cet effet.

2. Le programme est chargé dans l'ordinateur par action sur la touche ◖◖. L'ecran affiche une répresentation schématique des 9 espaces. L'espace dans lequel se trouve le vaisseau mère est repéré par un fond jaune tandis que l'espace dans lequel se trouve le vaisseau clignote. Au-dessus de cet affichage, à gauche, est inscrit le chiffre 50 qui vous donne le nombre de vaisseaux de votre adversaire. A droite est inscrit le chiffre 01 pour le premier jeu. Le chiffre 9999 est affiché au bas de l'ecran. Ce chiffre vous indique la quantité d'énergie disponible. La vignette INTERTON se trouve en-dessous, décalée vers la droite.

3. Vous choisissez votre programme (1 à 12) en appuyant sur la touche ◗. Les numéros impairs sont pour un joueur et les numéros pairs des programmes sont pour deux joueurs.

4. Avant de commencer à jouer, détachez tout d'abord les cartes perforées des règles du jeu et posez-les sur les touches des appareils de commande (L pour gauche et R pour droit).

5. C'est en appuyant sur la touche **START** que vous ouvrez le jeu.

Your spaceship is attacked by a superior number of enemy spaceships in 9 different galaxies. Your spaceship does, of course, have a protective shield and guided missiles, which are launched by pressing one of the two red keys. But protective shield, guided missiles and your spaceship's own movement all cost energy (control by the stick of your handset). And it is in limited supply (see energy consumption table at the end of these Directions). Consumption is recorded and indicated at the bottom of the screen. Once your supply reaches 0000, your ship is lost and the game is over. Before then, however, you have one chance: return to the parent ship, dock and refuel. In the course of the game, the parent ship crosses 9 galaxies moving at a steady pace from right to left along the top. When two play, strategic use can be made of this circumstance. To find out where your parent ship happens to be, press the **STATUS** key of your handset. The diagrammatic map of the galaxies furnishes you with five important set of data: the position of your parent ship (yellow square), your own position (flashing square), areas free of enemy spaceships (green squares), the number of surviving enemy ships (top left) and the supply of energy still available (below).

Once you know the location of the parent ship, you can set about transferring to hyperspace. To do so, press the appropriately numbered key of your handset. Since the transfer to hyperspace, too, costs energy, you must not wait till the level reaches 0000. The transfer is indicated visually by a colour change. Once you arrive at the parent ship, it will open its locks and you must steer your combat ship in using the control stick of your handset.

If two play, the left-hand player's combat ship is green, the right-hand player's blue. The map of the galaxies is indicated by A or Z. A player can win by destroying all enemy craft of lose by using up all his/her energy supply.

Players switch after each such transfer. While one player plays, the other is in hyperspace, where he consumes no energy. The transfer objective of the player concerned is recorded and stored.

Energy consumption:

in games	per missile launch	per transfer to hyperspace/ per enemy hit
1 and 2	100	500
3 and 4	250	1,000
5 and 6	500	1,500
7 and 8	25	100
9 and 10	50	250
11 and 12	100	500

In games 1 to 6, refuelling is possible, but not in games 7 to 12.

L'ennemi disposant d'une supériorité numérique attaque votre vaisseau dans neuf différentes galaxies. Votre vaisseau spacial est certes équipé d'un écran protecteur et de missiles téléguidés qui sont lancés par action d'une des deux touches rouges, mais le déplacement de votre vaisseau, l'écran et les missiles consomment de l'énergie. Le levier de commande de votre appareil sert à guider le vaisseau. Mais l'énergie à votre disposition est limitée (veuillez vous référer au tableau donné à la fin des ces règles du jeu pour connaître la consommation d'énergie). La consommation d'énergie sera affichée en permanence au bas de l'écran. Votre vaisseau est perdu et le jeu est terminé lorsque cette consommation atteint 0000. Mais avant d'en arriver là, il vous reste encore une chance, regagner le vaisseau mère, accoster et refaire le plein. Lors du jeu, le vaisseau mère voyage à travers les 9 espaces, toujours à partir du côté inférieur droit au côté supérieur gauche. Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez exploiter stratégiquement ce fait. Pour connaître la position du vaisseau mère, il suffit d'actionner la touche **STATUS** de votre appareil de commande. La carte schématique des différents espaces vous fournit à présent cinq informations très précieuses, à savoir la position du vaisseau mère (zone jaune), les espaces sans vaisseaux de l'ennemi (zones vertes), votre position (zone clignotante), le nombre de vaisseaux encore à la disposition de l'ennemi (en-haut à gauche) et la quantité d'energie restant à votre disposition (en bas).

Lorsque vous connaissez la position du vaisseau mère, vous pouvez amorcer un saut dans l'hyperespace. Pour ce faire, actionnez la touche numérotée en conséquence de votre appareil de commande. Comme ce saut dans l'hyperespace consomme également de l'énergie, il ne faut pas que vous attendiez un niveau d'énergie 0000. Le saut sera indiqué par un changement des couleurs. Lorsque vous avez atteint le vaisseau mère, celui-ci ouvre ses sas et il faudra y faire entrer votre vaisseau avec le levier de commande de votre appareil de commande.

Si vous jouez à deux, le vaisseau de guerre du joueur gauche sera vert et celui du joueur droit bleu. La carte des espaces est repérée avec les lettres A à Z. Le joueur qui a détruit tous les vaisseaux de l'ennemi a gagné et celui qui n'a plus d'énergie a perdu.

Après chaque saut dans l'hyperespace, on échange les joueurs. Tandis que l'un joue, le deuxième se trouve dans l'hyerespace ou il ne consommera pas d'énergie. La position d'arrivée du saut effectué par le joueur sera mémorisée.

Consommation d'énergie

pour les jeux	par missile lancé	par saut dans l'hyperespace/ lorsque l'ennemi vous a touché
1 et 2	100	500
3 et 4	250	1 000
5 et 6	500	1 500
7 et 8	25	100
9 et 10	50	250
11 et 12	100	500

Lors des jeux 1 à 6 vous pouvez regagner le vaisseau mère pour faire le plein d'énergie; ce qui est par contre exclu pour les jeux 7 à 12.